

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>AEREO</b>	<b>Rev. 0</b>

# SCHEDA GIOCO

## AEREO JUMBO

### APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO

Conforme all'art. 110, comma 7 C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica  
Sicurezza



Rev.	Data redazione	Causale	Redazione/Verifica	Approvazione	Data approvazione
00	10/12/2021	Prima emissione	GIORGIO MORINI	LUCA FAVERO	10/12/2021

## **INDICE**

**A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO**

**B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE**

**C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI**

## A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome commerciale dell'apparecchio: **AEREO JUMBO**

Nome del gioco installato: **AEREO JUMBO 747**

## B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con scocca a forma di aeroplano con seduta per l'utilizzatore installato sopra una base con ruote contenente le parti meccaniche, misura cm 130x145xH105

B.2



B.3



aereo jumbo 747



aereo Peppa



aereo blu

## C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C1. L'Apparecchio è composto da una base a forma di parallelepipedo in metallo verniciato con 2 ruote ed un gancio per lo spostamento, tre supporti verticali coperti da soffietti anti schiacciamento ed una monoscocca con seduta utilizzatore, un volantino e 2 pulsanti illuminati.

L'apparecchio è dotato di gettoniera installata nella monoscocca e di scheda elettronica di gestione del tipo A009917052 alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Il sistema funziona attraverso due specifiche attività, dondolamento (continuo durante il ciclo) e il funzionamento di pulsanti frontalmente posizionati rispetto all'alloggiamento dell'utente.

C3. Attraverso l'inserimento di una moneta o di un gettone o tramite card elettronica l'utente attiva il sistema che inizia a dondolare lievemente. Durante la corsa della durata regolabile

da 1 a 3 minuti l'utente muove il volantino e può premere i 2 tasti luminosi sulla parte frontale.

C4. La partita può costare da 0,50 a 1 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'uso di un gettone specifico. L'apparecchio può anche essere attivato tramite una card elettronica opportunamente configurata o con una app.

Le regolazioni relative alla

- a) durata della singola partita/corsa
- b) costo delle corsa ( numero di monete, gettoni )
- c) volume dei segnali audio e della musica

possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo ed agendo sui DIP switch seguendo le istruzioni riportate sul manuale di uso e manutenzione.